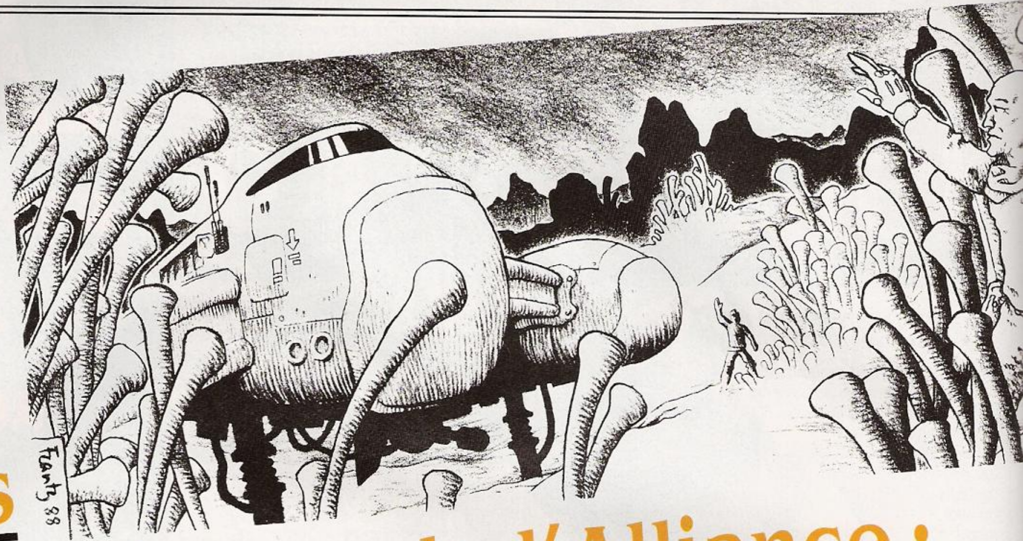


Les Eclaireurs de l'Alliance :

La quête infinie

Certains « grincheux » reprochent à Star Wars d'être trop centré sur le conflit qui oppose l'Alliance Rebelle à l'Empire... quoi de plus normal, pourtant, pour un jeu qui permet de revivre La Guerre des Etoiles ? Il serait cependant dommage de ne pas tirer pleinement parti d'un univers qui ne se veut limité que par la seule imagination des joueurs. Voici donc pour tous ceux que l'Empire ne fait plus frémir, une proposition de campagne mettant en scène un nouveau type d'aventurier : l'Eclaireur.

Même en temps de guerre, la vie continue. Cela se vérifie, à plus forte raison, dans une galaxie aussi diversifiée que celle qui sert de cadre à Star Wars. Ni l'Empire, ni l'Alliance, ne connaissent tous les systèmes stellaires et toutes les planètes de l'univers. Il ne fait même aucun doute que certaines planètes sous développées de la Bordure Extérieure ignorent tout de la lutte acharnée qui se livre à quelques parsecs de chez elles.

Mais, au fait, quel est l'enjeu de la Guerre des Etoiles ? L'Empire de Palpatine et la Rébellion se disputent la suprématie galactique. Au delà des conflits idéologiques (tyrannie contre démocratie), cette suprématie représente le contrôle politique de centaines de milliards d'individus de toutes races. Mais la « puissance politique » dépend en grande partie des moyens économiques dont on dispose. Pour s'assurer une bonne assise, il faut sans cesse trouver des sources d'approvisionnement en matières premières, des techniques nouvelles et des marchés exploitables. La croissance économique de la galaxie est entièrement liée à son expansion territoriale. Ce n'est que par l'exploration et l'exploitation de nouveaux mondes que la civilisation peut encore progresser. Tel un champ en friche aux limites infinies, l'espace regorge de richesses potentielles.

Or c'est aux Eclaireurs à préparer la moisson...

LES HOMMES

Les Eclaireurs d'avant la Guerre des Etoiles

Au temps du règne du Sénat, à l'époque où Palpatine n'était encore qu'un politicien avide de pouvoir, les Eclaireurs étaient respectés dans toute la galaxie connue. Conscients de la grande mission civilisatrice qui était la leur, ils avaient fini par développer un « sentiment de caste » qui se traduisait par une totale indépendance d'esprit vis à vis des idéologies politiques.

Cloîtrés dans de minuscules vaisseaux d'exploration bardés de senseurs, ils passaient de longs mois solitaires coupés des contingences de la société civilisée. Leur métier était l'un des plus difficiles qui soient. Pour être engagé comme Eclaireur par la République ou une compagnie du Secteur Corporatif, il fallait avoir suivi un entraînement intensif de pilote et de navigateur à l'Académie, et une formation rigoureuse dans de nombreux domaines théoriques (biologie, ethnologie, exo-botanique, etc.). Mais il ne suffisait pas d'être à la fois un homme d'action et un scientifique, il fallait aussi avoir les nerfs bien accrochés ! Cheminer de système en système et vivre dans la solitude pendant de longues périodes en étant en permanence à la merci d'un accident mortel, a de quoi ébranler l'équilibre psychologique de n'importe qui. Heureusement, grâce aux sévères critères de recrutement (ex : pas d'attaches familiales, propension naturelle à la solitude) qui leur étaient appliqués, peu d'Eclaireurs « perdirent les pédales » en cours de mission... Quoi qu'il en soit, les « trieurs d'étoiles » (comme les appelaient ironiquement les autres pilotes) étaient fiers de leur métier. Pour eux, c'était le meilleur.

Quand Palpatine accéda au pouvoir, il tenta vainement de contrôler le corps des Eclaireurs. Tous refusèrent farouchement d'abdiquer une part de leur autonomie. Alors, l'Empereur décida de sévir. Il fut interdit de pratiquer l'exploration sans une autorisation expresse de l'Administration Impériale. Les plus récalcitrants des Eclaireurs furent impitoyablement pourchassés et abattus.

Aujourd'hui, l'Empire et le Secteur Corporatif recourent à des droïds sondes (les sondbots) pour découvrir de nouveaux territoires. La plupart des Eclaireurs qui ont refusé d'abandonner leur métier, ont depuis rejoint la Rébellion.



Une aide de jeu pour Star Wars
3 synopsis d'aventures

Comment on ouvrait une planète à la colonisation

Quand un Eclaireur découvrait, grâce à ses senseurs, une planète apparemment viable, il se posait en divers endroits de sa surface et l'étudiait pendant plusieurs semaines. Si, à la fin de cette période, il concluait que le monde était colonisable, il consignait ses observations dans un rapport qu'il remettait ensuite à son employeur. Ce dernier dépêchait alors sur place un « Groupe d'Etude » composé de scientifiques de haut niveau, qui après 6 mois passés à étudier la planète en question sous tous les aspects, décidait de l'ouvrir à la colonisation ou non.

Les Eclaireurs de l'Alliance

Avec le risque de rencontrer à chaque détour d'étoile un destroyer de l'Empire ou une escadrille de chasseurs TIE, il n'est plus question aujourd'hui pour la Rébellion d'envoyer des Eclaireurs seuls à bord d'appareils dépourvus d'armes. Les Groupes d'Etude ne sont également plus au goût du jour (il est impensable de bloquer des scientifiques de haut niveau sur un monde pendant six mois ! L'Alliance a trop besoin de ses têtes pensantes). Néanmoins, les forces rebelles ont besoin de nouveaux mondes pour y installer des bases et des sanctuaires, et se procurer des matières premières pour ses industries (ex : les usines de Calamari). Il a donc fallu trouver un compromis.
Les engins d'exploration de l'Alliance sont désormais des appareils d'une taille comparable à celle d'un vaisseau de transport léger (quand il ne s'agit pas, purement et simplement, d'un appareil de ce type qui a été réaménagé !). Ils sont armés, sans être de véritables vaisseaux de guerre, et leur équipage se compose en général de cinq personnes plus « spécialisées » que les Eclaireurs d'antan :
— un pilote
— un navigateur-mécanicien
— un canonnier
— un officier scientifique (cf « Devine... »)
— un commandant de mission

Le commandant est généralement un Eclaireur expérimenté chargé de superviser et de conseiller ses compagnons. Théoriquement, il est « l'unique maître après l'Etre Suprême » à bord du vaisseau. En fait, l'équipage tout entier décide démocratiquement des actions à entreprendre.
L'officier scientifique, quant à lui, est le seul abilité à décider si une planète est, oui ou non, colonisable. Il se garde bien, cependant, de se mêler des problèmes qui relèvent de la seule compétence des autres membres d'équipage. Il est souvent plus âgé que ses partenaires (c'est un universitaire) et de lui dépend entièrement la réusite ou l'échec d'une mission.

Découvrir des planètes pour le compte de la Rébellion

Les vaisseaux d'exploration de l'Alliance entreprennent des missions d'un an, au cours desquelles ils effectuent des « sauts de puce » de système en système. Chaque fois qu'ils découvrent une planète apparemment viable, ils se posent et commencent un programme d'étude d'un mois. C'est là qu'intervient l'officier scientifique.
Avec le concours de ses compagnons, il effectue les tests et les reconnaissances indispensables pour qu'il puisse se forger une opinion. Il n'a pas le droit à l'erreur. De lui dépend la vie des milliers de colons qui occuperont peut-être ce monde. Il doit prendre en compte beaucoup de paramètres (atmosphère, gravité, écologie, climat, etc.). En effet, c'est à l'équipage des vaisseaux d'exploration que revient la charge d'exécuter les tâches confiées jadis aux Eclaireurs et aux Groupes d'Etude.
L'officier scientifique a également pour mission de prendre contact avec les cultures extra-terrestres rencontrées, quel que soit leur niveau d'avancement technologique. Il doit essayer de les gagner à la cause de la Rébellion, tout en respectant leurs usages. C'est pourquoi on rencontre rarement un officier scientifique sans son droïd traducteur personnel.
L'étude préliminaire d'un monde inconnu est rarement de tout repos et il faut parfois faire usage de ses armes pour se protéger d'une faune trop agressive. Mais la Rébellion s'est fixé une règle impérative : « Respecter l'équilibre en toute circonstance ».

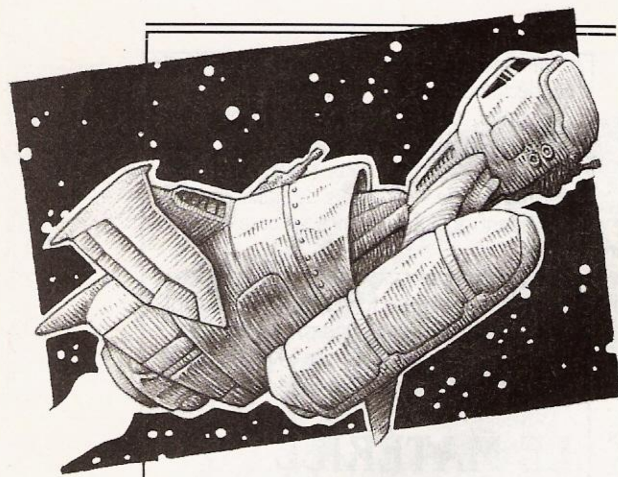
Procédures en usage

Quand un vaisseau d'exploration découvre un monde propice à la colonisation, il doit d'abord se rendre à l'avant-poste de la Rébellion le plus proche pour y remettre ses coordonnées. Celles-ci sont scellées dans des petits tubes d'irridium (affectueusement surnommés « cartes postales ») conçus de telle sorte qu'ils se détruisent si on essaye de les forcer. Un monde habitable est un trésor sans prix ! Les coordonnées sont envoyées aux membres de l'état-major de l'Alliance, qui en ont la clé, et qui décideront du sort de la planète.
Par contre, quand une mission d'exploration trouve une planète inhospitalière, mais néanmoins riche en matériaux stratégiques (ex : ytterbium), elle se contente de noter son emplacement pour l'indiquer à sa base dès son retour.
Enfin, quand des « explorateurs » tombent par inadvertance sur des forces impériales importantes (bases secrètes, flottes), ils doivent signaler au plus vite sa présence à l'Alliance... en évitant autant que possible de se faire repérer.

LE MATERIEL

Equipement divers

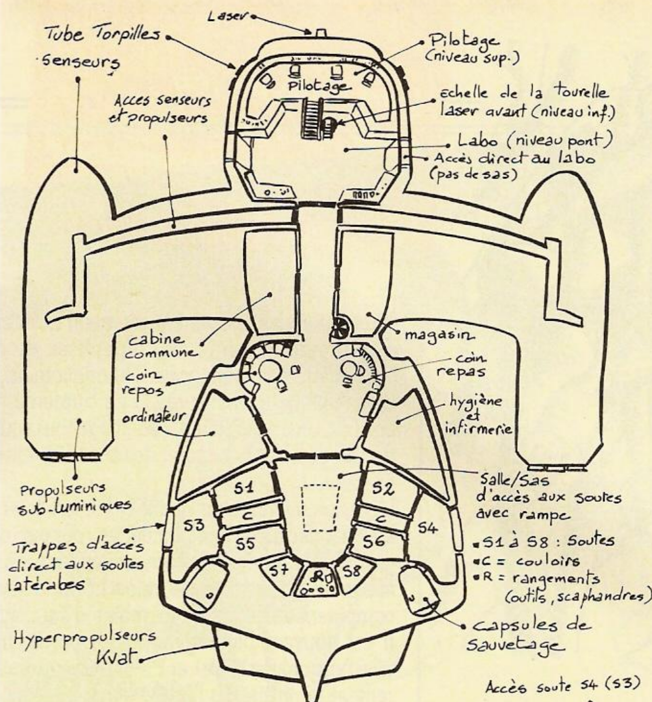
Les explorateurs portent des combinaisons de vol robustes et fonctionnelles couvertes de poches. Ils disposent de masques filtrants pour parcourir la surface d'une planète nouvellement découverte. Leur armement classique se compose d'une vibro-lame et d'un pistolet-blaster. Mais ils disposent également de tout un matériel spécifique :
— **Ordinateur sensoriel portatif :** cette petite merveille de miniaturisation a la taille d'une petite malette. Elle regroupe toutes sortes de senseurs (radars, détecteurs de formes de vie, analyseurs, etc.) aux performances relativement limitées, mais qui sont quand même bien utiles quand on explore une planète.
— **Générateur d'anti-toxines :** ce petit appareil gros comme un paquet de cigarettes peut concocter rapidement une antidote à la plupart des poisons. Il est cependant nécessaire d'employer un ordinateur à diagnostiquer pour déterminer la nature d'un empoisonnement.
— **Compas-cartographe :** non seulement cet appareil est un guide sûr et évite de se perdre quand on progresse à pied dans un milieu inconnu, mais il dresse également des cartes topographiques. Pour fonctionner, il doit être connecté à des macro-jumelles mises en surveillance panoramique (360°). Cet appareil se porte en bandoulière comme une sacoche.
— **Anesthésieur :** il s'agit d'une petite « arme » ultra-perfectionnée qui envoit des projectiles très spéciaux. Ces derniers, qui ressemblent à de grosses fléchettes, contiennent un mini-ordinateur et un synthétiseur de drogues. Une fois en contact avec une créature, les circuits électroniques du dard essayent de déterminer la nature de son métabolisme, afin de sécréter un « anesthésique » aproprié. L'efficacité des anesthésieurs n'est pas absolue. Certaines créatures complexes peuvent résister aux analyses effectuées. Dans ce cas, le projectile évite de produire une substance qui pourrait s'avérer dangereuse. Néanmoins, il se produit parfois des accidents : lancez 2D si les joueurs emploient un anesthésieur contre un être « exotique » ; si vous obtenez deux « 1 »... la créature touchée mourra. On n'emploie un anesthésieur qu'en cas d'absolue nécessité !
Note : Inutile de préciser que l'équipement détaillé ci-dessus est extrêmement rare et coûteux.

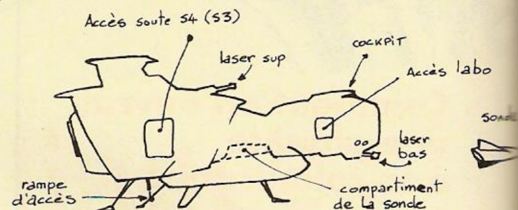


Le vaisseau d'exploration FX-27b « Rôdeur »

Conçu par les ingénieurs et les techniciens d'Incom qui ont rejoint la Rébellion avec les plans du Aile-X, le FX-27b est un appareil très particulier. Sous bien des aspects, il ressemble à un engin spécialisé (comme les appareils employés autrefois pas les Eclaireurs), mais il présente aussi quelques caractéristiques que l'on trouve généralement sur des vaisseaux « multi-fonctions » (ex : armement, soute importante).

Il n'en existe que quelques dizaines d'exemplaires en service. La vie à leur bord n'est pas des plus agréables, car il n'offre pas beaucoup de possibilités de distraction et son autochef est prévu pour ne préparer en guise de repas que des « bouillies » nutritives...





Appareil d'exploration FX-27b

Equipage : 5
Passagers : aucun
Capacité de la soute : 30 tonnes métriques (réparties entre divers compartiments étanches et dotés de systèmes de survie autonomes).
Autonomie : 1 an
Multiplicateur d'hyperpropulsion : 1
Navordinateur : oui
Hyperpropulseur de secours : oui
Vitesse sub-luminique : 3D
Maniabilité : 0
Coque : 5D
Armes :
— 2 tourelles lasers bitubes. Ordinateur de visée : 3D, Dommages : 5D chacune.
— 2 lance-torpilles à protons. Ordinateur de visée : 2D, Dommages : 9D.
Ecrans : coefficient 2D
Note : Le « Rôdeur » est doté d'une sonde télécommandée auto-propulsée. Equipée d'une caméra holographique et de senseurs qui relaient leurs informations jusqu'au vaisseau-mère, elle effectue des observations préliminaires à tout atterrissage sur une planète inconnue.

LA CAMPAGNE

Rien de plus facile que de mener une campagne d'exploration. Vos joueurs pourront ainsi découvrir de nouveaux horizons et rencontrer des races extra-terrestres inconnues. Evidemment, pour bien faire les choses, il vous faudra concevoir des mondes surprenants et des créatures étranges. Sans oublier de noter soigneusement leurs caractéristiques. Mais, ça aussi, c'est le jeu de rôle !

N'hésitez pas à adapter vos livres préférés et, *surtout,* ne limitez pas votre imagination. Si vous avez envie de faire intervenir l'Empire, faites-le. Si vous préférez l'archéologie, rien ne vous empêche de semer, ça et là, des ruines mystérieuses témoignant de l'existence d'une civilisation aujourd'hui disparue. Mais ne négligez jamais les aspects « écologiques » des explorations. Après avoir effectué une mission d'un an (une dizaine de parties), vos joueurs auront le sentiment que l'univers ne se limite pas à la Rébellion et à l'Empire. Peut-être prendront-ils goût à l'infini ?

Quoi qu'il en soit, voici trois synopsis qui vous permettront d'entreprendre vos premières parties. Surtout ne vous appesantissez pas sur les systèmes stellaires sans intérêt. Si vous avez besoin de déterminer la Durée Standard de voyage entre deux systèmes, lancez un dé : le résultat indiquera le nombre de semaines de voyage (si vous faites 6, relancez le dé et ajoutez le résultat à celui du premier jet).

Voilà, en espérant que vous ne vous perdrez pas au détour d'une étoile...

Les mini scénarios

Les INSTANTANES  **de CB**

à développement rapide

Les aventures ci-dessous sont présentées de façon très dirigiste pour des raisons de commodité. A vous de les adapter à votre point de vue personnel.

1. Rencontre avec Dieu

— ...Drôle de planète ! Sa surface est lisse comme la paume de ma main !
— Hum... ce n'est pas une planète !
— Quoi ?
— Je dis : c'est PAS une planète ! Ce truc est artificiel ! !

Présentation

Une ancienne race extra-terrestre originaire d'une autre galaxie, conçut jadis une sonde artificielle gigantesque dont la mission était d'examiner toutes les formes de vie évoluées de l'univers... et de supprimer celles qui mettaient en danger l'équilibre instauré par la Force. Cette sonde fut lancée il y a des millions d'années et aujourd'hui, elle arrive dans notre galaxie où elle va soumettre les PJ à quelques tests...

L'aventure

● *Episode Un :* Tandis qu'ils visitent un système inconnu sans grand intérêt, les PJ repèrent une énorme planète qui n'obéit pas aux règles habituelles de l'astronomie. En l'observant de plus près, ils découvrent qu'il s'agit d'un énorme vaisseau spatial.

● *Episode Deux :* Une petite lumière clignotante attire l'attention des aventuriers. En approchant avec leurs scaphandres spatiaux, ils découvrent une espèce de sas hermétiquement clos. Les clignotements lumineux ont une séquence très particulière (une impulsion lumineuse, puis deux, puis trois). Pour ouvrir le sas, il suffit de produire quatre éclairs avec une lampe !

● *Episode Trois :* Une fois à l'intérieur, les PJ se retrouvent dans un labyrinthe immense et obscur aux parois rouillées. Ils doivent déjouer plusieurs pièges dangereux : trappes (Perception), herses (Dextérité), champs de force (Technique), serrures complexes (Mécanique), énigmes mathématiques (Savoir). La sonde commence à les tester...

● *Episode Quatre :* Incapables de trouver un chemin pour ressortir, les PJ pénètrent dans une immense salle (50 km de diamètre) remplie d'un désert de sable éclairé par un énorme soleil artificiel. Ils doivent affronter de nouveaux dangers : tempête (Survie), attaques de robots monstrueux (compétences de combat et ruse), etc.

● *Episode Cinq :* Les PJ arrivent dans une espèce de cathédrale gothique au centre de laquelle trône un vieillard en robe (en fait, un « hologramme matériel ») qui se présente comme étant Dieu. Il demande aux personnages de choisir parmi eux deux champions qui devront s'affronter pour son plus grand plaisir. Ce n'est qu'à cette seule condition qu'il acceptera de les laisser partir.

● *Conclusion :* Si deux personnages se battent, « Dieu » interrompra le combat et leur fera un sermon sur l'importance de la non-violence, avant de laisser repartir tout le monde. Si les PJ argumentent pour éviter un combat, le vieillard discutera âprement avant d'approuver leur attitude. Au moment où les aventuriers quitteront le système stellaire, une voix résonnera dans leur tête : « *Votre* race est encore jeune, mais prometteuse. Essayez toujours d'être justes, et la Force sera avec vous, à *jamais !* »

2. Légitime défense

— Cette planète a l'air superbe...
— Mouais...«
— Quoi ? On trouve une planète magnifique et c'est tout ce que tu trouves à dire ?!
— Moi, elle ne me dit rien qui vaille...

Présentation

Cette aventure a été inspirée par « Le monde de la mort » de Harry Harrison (J'ai Lu 911). Les PJ vont se trouver confrontés à un monde végétal télépathe qui sait se défendre...

L'aventure

● *Episode Un :* Les personnages découvrent un monde idyllique aux paysages splendides et à la végétation luxuriante. Tout n'est ici que beauté et tranquillité. L'air est délicatement parfumé, les fruits sont délicieux. Seuls détails étranges : il n'existe aucune forme de vie animale (bien qu'il y ait quelques espèces « d'animaux-plantes ») et les arbres « saignent » quand on les entaille.

● *Episode Deux :* L'air devient de plus en plus lourd et malodorant aux alentours du vaisseau. La végétation semble malade. Un PJ aperçoit (jet de Perception) une sorte de créature humanoïde qui s'enfuit dans la forêt. Il s'agit en fait d'une « copie » végétale du PJ lui-même. Soudain, une fleur d'apparence inoffensive mord un aventurier... Une atmosphère lourde et hostile s'installe.

● *Episode Trois :* Des cris en provenance du lointain vont inciter les PJ à se séparer. Dès qu'un personnage se retrouve seul, il est attaqué par la végétation qui l'assaille et l'entraîne au loin. Une « copie » végétale prend sa place *(Note au MJ :* prenez le joueur concerné à part et demandez-lui de continuer à interpréter son personnage, tout en simulant d'étranges trous de mémoire). Les PJ réalisent soudain qu'ils ne peuvent plus faire décoller leur vaisseau, il est emprisonné dans un réseau de lianes dures comme de l'acier ! La forêt merveilleuse s'est transformée en une jungle de cauchemar aux plantes couvertes de piquants et aux fleurs carnivores...

● *Episode Quatre :* Les aventuriers réalisent l'imposture de « l'homme-plante ». Ils doivent maintenant partir à la recherche de leur compagnon enlevé. Pour le libérer, ils devront affronter des êtres végétaux d'une sauvagerie inouïe et se frayer un passage au travers d'un enchevêtrement démentiel de lianes et de ronces mouvantes. Poursuivis par les êtres végétaux, ils parviennent à rejoindre leur vaisseau.

● *Episode Cinq :* Enfermés dans leur appareil, les PJ sont assiégés par la végétation. Le monde sur lequel ils se sont posés, ne fait que se défendre, en fait. Pour se sortir de cette situation, les joueurs doivent comprendre qu'il leur faut faire la preuve de leurs bonnes intentions (ex : soigner une petite plante malade, sortir sans armes au milieu de la forêt déchaînée et communiquer par télépathie avec les plantes... en faisant bien attention à ne pas trop abîmer l'herbe !). Evidemment, cette planète n'est pas colonisable.

L'argot des Eclaireurs

Les Eclaireurs emploient des expressions très personnelles quand ils discutent entre eux. En voici quelques exemples...

— « *Cette planète était aussi radieuse que Bantek IV !* » : « Je me suis méfié de cette combine et j'ai bien fait ! ». Les nouvelles planètes sont souvent moins hospitalières qu'elles ne le paraissent de prime abord. Bantek IV est un monde qui fut colonisé hâtivement. Au bout de deux ans on finit par découvrir que sa flore secrétait des gènes mutants qui provoquaient de graves ennuis cardio-vasculaires chez les humanoïdes. Bilan : 15.000 morts...

— « *Tu es un véritable bureaucrate de Capitale !* » : « Espèce de [redacted]! ». Traiter un Eclaireur de « bureaucrate » est déjà une injure mortelle. Mais si on sous-entend en plus qu'il est au service de l'Empire...

— « *Lui, il voyage à deux !* » : « Le pauvre gars est complètement cinglé ! ». Le dédoublement de personnalité est l'un des plus graves périls qui menacent les Eclaireurs en mission.

— « *Senseurs au clair !* » : « Belle journée ! ». Certaines mauvaises langues prétendent qu'un Eclaireur est incapable de vous dire s'il fait beau sans consulter au préalable ses senseurs...

— « *Allez, n'essaye pas de devenir riche !* » : « Allez, prend bien soin de toi ! ». « Devenir riche » signifie laisser tomber son travail et laisser tomber l'exploration est la pire déchéance...

— « *Cloportes, Limaces, Vermiceaux* », etc. : « Habitants des planètes ». Les gens respectables vivent dans l'espace. Et encore...

— « *Singes, Rigolos, Clampins* », etc. : « Pilotes et astronautes ». Rien ne vaut un véritable Eclaireur ! ! !

3. Entre deux enfers

— Cette planète est complètement en ruine !
— Oui, mais elle a encore des habitants, nous devons prendre contact avec eux...
— C'est de la folie ! Qui pourrait vivre sur un monde pareil ?! Envoyons d'abord la sonde.

Présentation

Le monde que découvrent les aventuriers a été détruit par un grand conflit nucléaire. La race (les Zedrahls) qui vit à sa surface est humanoïde, mais a la peau couverte d'écailles (origine reptilienne). Les combats (armes automatiques. Niveau technologique équivalant à nos USA des années 50) font encore rage dans les rues dévastées d'immenses cités en ruine. En fait, seul un dernier chef religieux fanatique, Arglos, souhaite continuer les combats. Il est prêt à tout !

L'aventure

● *Episode Un :* Les PJ envoient la sonde de leur vaisseau examiner la surface de la planète. Soudain, elle est « capturée » par un groupe de guerriers en armes. Comme elle vaut très cher, les aventuriers vont devoir se poser pour la récupérer.

● *Episode Deux :* L'atterrissage se passe mal, le vaisseau est endommagé par une tempête magnétique et il faudra deux jours pour le réparer. Les PJ font la connaissance (après une petite échauffourée) d'un petit groupe de résistants qui combattent un certain Arglos dont le but est d'anéantir toute vie sur la planète afin de satisfaire son dieu sanguinaire, Rarzal-le-Tueur. La sonde a été capturée par les hommes d'Arglos qui l'ont emmenée dans leur forteresse où se trament de sombres projets...

● *Episode Trois :* En se rendant à la forteresse d'Arglos à bord d'un énorme véhicule blindé à pétrole, les PJ sont poursuivis par des chars d'assaut ennemis et doivent les semer. En interrogeant un adversaire blessé, ils apprennent que la sonde a été démontée afin d'utiliser certains de ses circuits à la finition d'une énorme bombe qui pourra détruire le monde tout entier. L'holocauste n'est plus qu'une question d'heures !...

● *Episode Quatre :* La forteresse d'Arglos ressemble beaucoup à un château médiéval. On ne peut y rentrer que par la ruse. Après quelques combats, les PJ sont capturés et enfermés dans des geôles souterraines. Ils doivent s'évader.

● *Episode Cinq :* Les PJ arrivent juste à temps pour empêcher l'explosion de la bombe. Arglos défie l'un d'entre-eux en combat singulier (il se croit invulnérable). Si l'aventurier réussit à le vaincre, ses partisans se retrouveront dans la plus grande confusion. Réalisant que leur chef n'est pas une incarnation divine, ils le lyncheront et permettront aux aventuriers de mettre définitivement la bombe hors d'état de nuire.

Jean Balczesak
illustration : Franz Auberlet
plan : Didier Guiserix